

ANTHRAX

BEST 2

BAND SCORE



ANTHRAX

TAIYO MUSIC, INC.

NOT

Vocal
Joey Belladonna

ANTHRAX

LONE JUSTICE	6
MEDUSA	21
EFILNIKUFESIN(N.F.L.)	32
A SKELETON IN THE CLOSET	47
ONE WORLD	66
SABBATH BLOODY SABBATH	83

LONE JUSTICE

ローン・ジャスティス

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benante, Frank Bello and Dan Spitz

Copyright © 1985 by BLACK LION MUSIC / ANTHRAX MUSIC
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

●この曲のポイント

GUITAR : ストレートなバックング・ワークが印象的だ。音色はディストーションをかけたものだが、過剰な歪ませかたは禁物だ。やや物足りないかな、と感じるくらいで充分だ。また、ギター・ソロでは、コーラスやディレイを使用して音に厚みをつけるほうがベター。

BASS : ベースは低音部を支えると同時に、リズムを支えることも

重要な役目だ。この曲におけるドラムスとのコンビネーションは見事という一言だ。アレンジ面では、ベース・ラインに1度、5度のふたつの音を使用する部分が特徴だ。

DRUMS : ロックの基本であるエイト・ビートをビシッと決めたキレのいいドラミングだ。テンポが速いだけに、リズムをキープすることを重点に置いてプレイすることが大切だ。

The musical score is written for five parts: Voice (Vo.), Guitar I (Gt.-I), Guitar II (Gt.-II), Bass (Ba.), and Drums (Dr.). The key signature is E major (one sharp) and the time signature is common time (C). The score consists of five measures. The Voice part has a whole rest in the first measure. The Guitar I and II parts have whole rests in the first measure. The Bass part has a complex rhythmic pattern in the first measure, marked with a circled 1. The Drums part has a steady eighth-note pattern in the first measure.

① (Ba.) : 開放弦を多用するフレーズなので、ひとつひとつの音量をそろえることが最大のポイント。また、単独でプレイする最初の2小節間は、特にテンポを正確に出すことが肝心だ。

Score for the first system, measures 1 through 4. The key signature is one sharp (F#).

- Vo. (Vocal):** Measures 1-4 are whole rests. A box labeled 'B' is above measure 4, with an 'E' above it.
- Gt.-I (Guitar I):** Measures 1-2 are whole rests. Measure 3 has a half note G#4 with a 'g.' marking. Measure 4 has a half note G#4 with a 'g.' marking. A bracket labeled '2' spans measures 3 and 4, with '(*)=Mute' written above it.
- Gt.-II (Guitar II):** Measures 1-2 are whole rests. Measure 3 has a half note G#4 with a 'g.' marking. Measure 4 has a half note G#4 with a 'g.' marking. A bracket labeled '2' spans measures 3 and 4, with '(*)=Mute' written above it.
- Ba. (Bass):** Measures 1-4 contain a continuous eighth-note pattern: 0 0 3 0 2 3 5 0.
- Dr. (Drums):** Measures 1-4 contain a continuous eighth-note pattern: x x x x x x x x.

Score for the second system, measures 5 through 8. The key signature is one sharp (F#).

- Vo. (Vocal):** Measures 5-8 are whole rests. An 'E' is above measure 5.
- Gt.-I (Guitar I):** Measures 5-6 have whole rests with double slashes (//) on the staff. Measures 7-8 have eighth-note patterns: 0 0 3 0 2 0 0 0 and 0 0 3 0 2 3 5 0.
- Gt.-II (Guitar II):** Measures 5-6 have whole rests with double slashes (//) on the staff. Measures 7-8 have eighth-note patterns: 0 0 3 0 2 0 0 0 and 0 0 3 0 2 3 5 0.
- Ba. (Bass):** Measures 5-6 have whole rests with double slashes (//) on the staff. Measures 7-8 have eighth-note patterns: 0 0 3 0 2 0 0 0 and 0 0 3 0 2 3 5 0.
- Dr. (Drums):** Measures 5-8 have whole rests with double slashes (//) on the staff.

②(Gt.): ミュートはピックを持った手の側面をブリッジに乗せて音を切るテクニックだ。これをしっかりやらないとルーズな音になるので要注意。

Chords: E, E^b, C, B, A

Vo. (Vocal):

Gt.-I (Guitar I): 8va, p., 3, 7 10 7 12 7 10 7 12 10, 8 11 8 11 8 11 8 11 8 11, 12 15 12 17 12 15 12 17 12 15, 13 16 13 18 13 16 13 18 13 16, 15 18 15 20 15 18 15 20 15 18

Gt.-II (Guitar II): (=) = Mute, 9 7 7 7 7 (9 7), 8 6 6 6 6 (8 6), 5 3 3 3 3 (5 3), 4 2 2 2 2 (4 2), 2 0 0 0 0 (2 0)

Ba. (Bass): 7 7 7 7 (7), 6 6 6 6 (6), 3 3 3 3 (3), 2 2 2 2 (2), 0 0 0 0 (0)

Dr. (Drums):

Chords: G, F[#], E, A (D.S.time with Repeat), D(onA), C(onA), G, A

Vo. (Vocal): Ah, There's two kinds of peo-
ry in this mind-
ey it's the price

Gt.-I (Guitar I): p., g., cho. vib., 17 20 17 22 17 20 17 19, 22 (22), 22 (22), 0 0 7 7 7 5, 7 7 5 0 0 5 7 0

Gt.-II (Guitar II): 5 3 3 3 4 2 2 2 2 0, 0, Arm., (=) = Mute, 0 0 7 7 7 5, 7 7 5 0 0 5 7 0

Ba. (Bass): 3 3 3 3 2 2 0, 0, D.S.time, 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 3 4 5

Dr. (Drums): D.S.time, (I) = D.S.time

⑧(Gt.): この部分では、フィンガリング・フォームがポイント。親指をネックの裏につけて指が充分に開くように構えること。

⑨(Ba.): 4 拍目の裏や、2 拍目の裏でシンコペーションする音は特に強く弾くこと。

A D C G A D(onA) C(onA) G A D

Vo. ple in this world The out laws and the law men that pre - vail -
 the choic - es weigh The tri als if you're guilt - y you're his prey -
 you have to pay When he calls drop your eyes and look a - way -

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

D C G A D(onA) C(onA) G A D C G A

Vo. The boun - ty hunt - er's job is on the wrong side of the law In - ten -
 No judge - ment oth - er - wise can change the lust That's in his eyes The sen -
 The man has tak - en life to bal - ance scales Of wrong and right Ex - ist -

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑤(Dr.): 裝飾音符のついたスネアは、フラム打ちと
 というテクニック。2本のスティックを使って、両者
 に若干の時間差をつけて叩く奏法。

Vo. A D(onA) C(onA) G A D C G E E A(onE)

tions of the truth and noth - ing more Burn'em clear
 tence will be car - ried out in stride Burn'em clear
 ence each day a mor - al fight Burn'em clear

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. A(onE) G(onB) F(onE) E A(onE) G(onB)

the streets as he rides in - to the town Cause the name - less one's gon-na have some fun He's gon- na
 the streets as he rides in - to the town Cause the name - less one's gon-na have some fun He's gon- na
 the streets as he rides in - to the town Cause the name - less one's gon-na have some fun He's gon- na

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥ (Ba.) : オクターブでプレイする場合は、使用しない弦の音をミュートしておくことが大切。2弦は押弦している指を使って、完全にミュートすること。

Chord progression: G(onB), N.C., E, A(onE), G(onB), F(onE)

Vo. (Vocal):

bring an out-law down _____ Wast-ed it's o-ver quick—he's nailed-'em three for three—
 bring an out-law down _____ Wast-ed it's o-ver quick—he's nailed-'em three for three—
 bring an out-law down _____ Wast-ed it's o-ver quick—he's nailed-'em three for three—

Gt.-I (Guitar I):

Gt.-II (Guitar II):

Ba. (Bass):

Dr. (Drum):

Chord progression: F(onE), E, A(onE), G(onB), N.C.

Vo. (Vocal):

Then with his squint-eyed grin—and stub-bled chin—He rides—through his-to-ry— The ju—
 Then with his squint-eyed grin—and stub-bled chin—He
 with his squint-eyed grin—and stub-bled chin—He rides

Gt.-I (Guitar I):

Gt.-II (Guitar II):

Ba. (Bass):

Dr. (Drum):

⑦(Ba.): ギターとのユニゾン・フレーズは、リズムや音量の統一に注意してプレイすること。ただし、4拍目裏のA音は強く弾くことが必要だ。

2.
G^(onB) N.C. C **F** C D Em

Vo. rides through his-to - ry No name like a shad - ow on a moon -
 through his-to - ry No name like a shad - ow on a moon -

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

F E D B C D Em F E D B

Vo. - less night Real game he'll be there to up-hold Jus -
 - less night Real game he'll be there to up-hold Jus -

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em G Em

Vo.

Gt.-I

Arm.

Gt.-II

8.

Ba.

Dr.

Em G Em

Vo.

Gt.-I

(8va)

(Harm.)

Arm.

vib.

Gt.-II

4.

Ba.

Dr.

Chord progression: D Em F E D B C D Em

Vo. he'll be there to up - hold Jus - tice law and or -

Gt-I: (•)=Mute vib. p. p. (8va) vib. vib. g. cho. C.D.p.

Gt-II: 4. 4.

Ba. 4.

Dr. 4.

Chord progression: Em F E D B C D Em

Vo. - - der And you'll pay The high - est fee Oh -

Gt-I: g. h.p. g. g. h. cho. C.D. cho. h.

Gt-II: 4. 4.

Ba. 4.

Dr. 4.

F E D B C **J** C D Em

Vo. No name like a shadow on a moon -

Gt.-I cho. vib. h. p. g. p. g. (8va) vib. vib.

Gt.-II

Ba.

Dr.

F E D B C D Em F E D B C

Vo. - less night Real game he'll be there to up - hold Jus -

Gt.-I (8va) cho. vib. vib. (8va) Arm. Arm.

Gt.-II

Ba.

Dr.

C D Em F E D B C D

Vo. - tice law and or der And you'll pay

Gt-I vib. vib. g. vib. p. vib. p. p. p. p. vib. g.

Gt-II 4. 4.

Ba. 3 3 2 2 3 2 3 5 5 5 4 5 7 5 4 7 7 7 7 7 7 7 8 7 5 2 3 3 3 2 2 3 2 3 5

Dr. 4.

D Em K Em

Vo. The high-est fee When the gun-sling-er takes his

Gt-I g. h. p. h. p. vib. p. p. (•)=Mute

Gt-II 12 10 10 10 10 12 15 15 h.p. h.p. vib. p. p. (•)=Mute

Ba. 5 5 4 5 7 5 4 7 7 5 7 4 7 7 7 7 5 7 4 5 7 7

Dr. 2 0 0 3 0 2 0 0 2 0 0 3 0 2 3 5 2 0 2 0 0 3 0 2 3 5 2 0

Em

Vo. peice _____ All the gun - slinger Yea _____ Ah _____

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

MEDUSA

メデューサ

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benante, Frank Bello and Dan Spitz

Copyright © 1985 by BLACK LION MUSIC / ANTHRAX MUSIC
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

●この曲のポイント

GUITAR：覚えやすく、しかもセンスのあるリフ・パターンがこの曲の特徴だ。くり返しによる効果は、ロックという音楽の大事な要素のひとつと言える。また、ギター・ソロにおけるツイン・リードは、計算されたラインに適度なラフさを加えて、ソロ全体にちょっとした緊張感を加えている。

BASS：サウンド・メイキングは、低音域を残しつつも芯のあるトーンにすることが大切。低音域を強調しすぎると、他の楽器に埋

もれてしまうからだ。演奏上では、ギターと同じラインを弾く部分に注目。リズムを正確に出すと同時に、ツブをそろえてプレイすることがポイントだ。

DRUMS：全体的にみても、それほど難しいプレイはないが、安定したプレイを継続しているところはさすがだ。強力なバスドラとメリハリの効いたハイハット、シンバル・ワークには学ぶ部分が多いはずだ。

①(Gt.)：この曲におけるリフの基本になる部分。ミュートは、右手の横腹をブリッジの上に置いて確実に行い、ノン・ミュートの部分は特にパワフルなピッキングをすること。

E

F#m

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Oh

2

3

F#m

E

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Oh

3

②(Dr.): このフィル・インは、各拍数の頭にアクセントをつけて、十分なメリハリをつけることが大切。

③(Dr.): ハイハットはハーフ・オープンになっている。完全に閉じた状態で叩くときと比べると、その効果は大きく違ってくるので注意が必要だ。

♩ 1.2. (D.S.1,2.time Straight)

E F#m

Vo. (1,4X) End - less curse blood runs cold E - vil stares will
(2X) Ser - pent's bride the end a - waits hu - man prey No
(3X) E - vil witch's C.D.cho.vib. cast her spell se - duc - ing you she'll

(.)=Mute

Gt.-I D.S.2.time cho.C.D.cho.vib.
16 16 16 16 16 16

Gt.-II (.)=Mute

Ba.

Dr.

F#m E

Vo. turn your flesh to stone Hey you you can't es - cape
swords or ar - mor shield you from your fate Oh 2x,D.S.time 8va no no
take you to the ver - y depths of hell 2x,cho.C.D.cho.C.D.p. 15 15 15 15 15 15

Gt.-I 2x Arm. 8va 2x,cho.C.D.cho.C.D.p. 15 15 15 15 15 15

Gt.-II

Ba.

Dr.

①(Gt.): 2回目にプレイするこのリード・ギターは、アームの使い方に注目しよう。アームをダウンさせるときは、思い切り深く下げること。中途半端では効果半減だ。

E F#m

Vo. Land of doom world of sin All sub-side don't ven-ture near the is -
Wick-ed smile full of lies Head of snakes ap-proach her cave But don't -
Can-not move no eyes to see a sta-tue now For all e-ter-ni-ty

cho. good vib. (8va) g.
cho. vib. 15 15 15 15 8.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

E F#m E F#m

Vo. - land where she lives Oh she'll suck you in De-stroy-er of life
look in her eyes Oh her eyes
Me-du-sa laughs at you Ha Ha And you're her slave

(*)=Mute

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

①(Gt.): 2 拍目裏の16分音符(E音)は、ダウンとアップによるピッキング・ワークだが、素早くはさみこまなければならないので、ピックを斜めにして構える方法がベストだ。

②(Dr.): 3 拍裏と4 拍目のフラム打ちは、特に強調する必要がある。また、4 拍目裏のバスドラはリズムが不正確になりやすいので要注意。

E F#m E A E E F#m E F#m E F#m E B C E F#m E F#m

Vo. De - mon Oh I'm read- y to strike 8va →

Gt.-I Pick Scratch →

Gt.-II Pick Scratch →

Ba.

Dr.

1. 2. E F#m E A E E F#m E F#m to 2. E F#m E B C E F#m E B C

Vo. Gor- gon

Gt.-I (8va) vib. (8va) cho.vib. (Pick Scratch) Arm. vib. g. cho. D.S.2.time cho.vib. (Pick Scratch) Arm. D.S.2.time

Gt.-II 4. 4. 4. 4.

Ba. 4. 4. 4. 4.

Dr.

E Em Bm Am Bm Em
 Vo. Sieze ap - pease de - ceive die Sieze ap -
 Gt.-I (•)=Mute
 Gt.-II (•)=Mute
 Ba.
 Dr.

Bm Am F#m N.C. Me - F#m
 Vo. - pease de - ceive die She's du - sa
 Gt.-I ⑦ (•)=Mute
 Gt.-II (•)=Mute
 Ba.
 Dr.

●(Gt.): 2小節目の4拍間はブラッシング。ブラッシングとは、左手の指を弦上に軽く乗せて、この状態のままピッキングする奏法だ。4本の指すべてを乗せて歯切れ良くピッキングしよう。

N.C. F#m N.C. F#m N.C.

Me - du - sa Me - du - sa to 1.

star-ing at you with her eyes

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

D.S. 1.

N.C. [G] F#m N.C. F#m N.C.

Me - du - sa

Oh she's cold

8va vib. Harm. Harm. cho. cho.vib. cho.vib.

(.)=Mute vib. Harm. Harm. 8. cho. cho.vib. cho.vib.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. $F^{\#}m$ N.C. $F^{\#}m$ N.C.

Gt.-I cho.vib. (o)=Picking Harm.

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. E $F^{\#}m$ E $F^{\#}m$ E $F^{\#}m$ E A E $F^{\#}m$ E $F^{\#}m$

Gt.-I h.+p. p. 3 h.+p. h.+p. h.+p.

Gt.-II

Ba.

Dr.

③ (Gt.): オルタネート・ピッキングが必要なライン。
この奏法は、ダウンとアップを規則正しく交互にくり返すもので、速弾きやテンポ・キープには不可欠なテクニックだ。

④ (Gt.): ハンマリングやプリングをする部分では、リズムが狂いやすいので要注意。プリングは、指先を弦に引っかけて下に向けてははずすことが基本だ。

E F#m E F#m E F#m E A E F#m E F#m E F#m E B E

Vo.

Gt.-I

vib.

Gt.-II

Ba.

Dr.

D.S.2.

2. Coda E F#m E B C I F#m N.C. Chorus F#m N.C. Me - du - sa Me -

Ah She's star - ing at you

Gt.-I

(•)=Mute

Gt.-II

(•)=Mute

Ba.

Dr.

F#m N.C. F#m N.C.
 - du - sa Me - du - sa Me -
 with her eyes Oh

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

F#m
 - du - sa
 Oh She's cold

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑩(Gt.): このコード弾きは、通常にピッキングする
 のではなく、一瞬の時間差をつけて弾きおろす奏法
 だ。

EFILNIKUFESIN (N.F.L.)

エフィルニクフェシン

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benante, Frank Bello and Dan Spitz

Copyright © 1987 by BLACK LION MUSIC / ANTHRAX MUSIC
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

●この曲のポイント

GUITAR : スラッシュ・メタルをプレイする場合に、最も気をつけなければいけないことは、音色である。アンプのディストーションだけではパワー不足になりがちだ。コンパクト・エフェクターの併用を勧めたい。ギター2本でプレイする場合は、片方のトーンをハイ・ブースト。もう一方をロー・ブーストすれば完璧だ。

BASS : テンポが速いので、ピックでのプレイが妥当であろう。その場合ダウン&アップのピッキング・バランスを充分にとるように。特に後半は、疲労のためにリズムがはねるので注意が必要だ。

また、多くの部分がギターとのユニゾンなので、チューニングと音量などのバランスに要注意。

DRUMS : この曲中でのドラミングのスピード感は特筆に値するものだ。基本のビートであるハイハットは4分音符で刻まれているが、実際のノリはエイト・ビートで感じてプレイされているので、演奏する場合は相当ハードなものと覚悟すべきだ。基本であるテンポ・キープを最優先にしてプレイし、その上でフィル・インなどを考えたほうがベストだ。

①(Gt.): 5弦5フレットのD音を1音チョーキングする場合は、運指の関係上中指を使用したプレイになる。そのときの方法は、薬指と同様に複数の指を使って行うこと。ここでは中指と人差し指での引き下げがベスト。ヴィブラートも同じ要領で。

Vo. E N.C. A[#] N.C. [B] E

Gt.-I vib. (•)=Mute (•)=Mute
cho. C.D. vib.
④ 0 4 5 6 4 5 6 5 5 5 5 4 5 6 4 5 6 0 0 0 0 0 0 0 0

Gt.-II vib. (•)=Mute (•)=Mute
cho. C.D. vib.
④ 0 5 6 7 5 6 7 6 6 6 6 4 5 6 4 5 6 0 0 0 0 0 0 0 0

Ba.

Dr. 1x only ②

Vo. N.C. G[#] N.C. N.C. [C] E

Gt.-I (•)=Mute
0 0 4 5 6 4 5 6 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 5 6 4 5 6 4 4 5 6 7 5 6 7 0 0 0 0 0 0 0 0

Gt.-II (•)=Mute
0 0 4 5 6 4 5 6 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 5 6 4 5 6 4 4 5 6 7 5 6 7 0 0 0 0 0 0 0 0

Ba.

Dr. ③

②(Dr.)：最初のクラッシュは1回目しか入っていないが、リハーサル・マークの変り目はメリハリをつける意味でも入れたほうが効果的だ。

③(Gt.)：ミュートのオン、オフは右手首の上下で行うが、その場合右手の小指がしっかりとボディをとらえていること。本来はすべてダウン・ピッキングが望ましいが、アップ併用でも可。ただし、その場合A[#]音は単音でプレイすること。

Vo. N.C. A# N.C. E N.C.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. A# N.C. D E N.C. A#

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

N.C. E N.C. A# N.C.

Vo. It

Gt.-I vib. cho. C.D. vib. cho. C.D.

Gt.-II vib. cho. C.D. vib. cho. C.D.

Ba. 8 8 7 10 7 8 7 10 7 5 6 7 5 6 7 8 8 8 8 8 8 8 9 8 4 5 6 4 5 6

Dr. % % % %

E N.C. N.C. G# N.C.

Vo. start-ed back in high - school So cool king of the scene You
whole world is your play - ground Yet you couldn't find your niche Your
lived a life of ex - cess Goddamn shame it's such a waste Just

(*) = Mute

Gt.-I (*) = Mute ④

Gt.-II (*) = Mute ④

Ba. 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 4 5 6 4 5 6 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 5 6 4 5 6

Dr. % % %

④(Gt.): 1, 3小節目のミュート・オフ部分の右手は、無理に手首を浮かせるよりも、その部分にアクセントを効かせるつもりでプレイしよう。

E N.C. G# N.C.

Vo. found that mak - ing peo - ple laugh - - - - - Was more than just a dream - - - - - The
 on - ly friends - it helps - - - - - you through - - - - - Helps you dig - - - - - your dai - ly ditch - - - - - The
 one too man - y cook - ies From the batch - - - - - no one should taste - - - - - Yet his

Gt.-I 4. 4. 4. 4.

Gt.-II 4. 4. 4. 4.

Ba. 4. 4. 4. 4.

Dr. % % % %

E N.C. G# N.C.

Vo. pub - lic took - right to - - - - - you - - - - - Like flies - - - - - to a pile of shit - - - - - So fun -
 bot - tom line - can't touch - - - - - you - - - - - Cau - se you're a - bove - - - - - the rest - - - - - (But) your
 mem - ory still - stays with - - - - - us - - - - - Cause watch - ing him - - - - - was fun - - - - - Too

Gt.-I 4. 4. 4. 4.

Gt.-II 4. 4. 4. 4.

Ba. 4. 4. 4. 4.

Dr. % % % %

Vo. E F# G C

bright _____ Danc - ing on your grave _____

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. C A G F# E

Liv - ing like _____ a slave _____ Some-one should-'ve said

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

(.)=Mute

(.)=Mute

●(Dr.): リズム・パターンとしては相当難かしいものだ。スネアでリズムをキープすることを心がけよう。バスターがひとつの場合は、Fのパターンをつづけたほうが無難であろう。

Vo. G F F[#] F G[#] A G[#] F F[#] F

N F L E- fil -ni - ku - fe-sin N F L N F L

(.)=Mute

Gt.-I cho.C.D.

Gt.-II cho.C.D.

Ba.

Dr.

Vo. F G[#] A G[#] F F[#] F

E- fil -ni ku - fe-sin N F L Wake up dead _____ in a ply- wood bed _____ six _____

Gt.-I 4. 4.

Gt.-II 4. 4.

Ba. 4. 4.

Dr.

G# A G# F F# F G# A G#
 Vo. feet from the rest of your life _____ And when you couldn't see your own de - pend - en - cy _____ N F L
 Gt.-I 4. 4. 4.
 Gt.-II 4. 4. 4.
 Ba. 4. 4. 4.
 Dr. % % % % %

1.
 G# N.C. to E N.C. A#
 Vo. nice fuck-in' life
 Gt.-I 1x only 1x only vib. cho. C.D. vib.
 Gt.-II 1x only 1x only vib. cho. C.D. vib.
 Ba. 5 6 7 5 6 7 5 6 7 8 8 8 8 8 8 8
 Dr. % % % % %

A# N.C. E N.C. A# N.C.

Vo. The

Gt.-I vib. (•)=Mute cho. C.D. vib.

Gt.-II vib. (•)=Mute cho. C.D. vib.

Ba. cho. C.D. g.

Dr.

2.

I E N.C. A# E

Vo.

Gt.-I (•)=Mute vib. vib. vib.

Gt.-II (•)=Mute vib. vib. vib.

Ba.

Dr.

⑥(Gt.): オルタネートよりも、アクセントを強調した弾き方がベターだ。ここでのピッキングはすべてダウンで行うこと。また、ドラムとのコンビネーションが肝心なので、足などでテンポ刻んだほうが良いだろう。

Vo. N.C. **J** E N.C. A# N.C.

Gt.-I 8. 8. 8. 8.

Gt.-II 8. 8.

Ba.

Dr.

Vo. E N.C. A# N.C. E

Gt.-I 4. 4.

Gt.-II 4. 4.

Ba.

Dr.

Score for a guitar ensemble (Vo., Gt.-I, Gt.-II, Ba., Dr.) in E major. The score is divided into two systems.

System 1:

- Vo.:** Chords E, N.C., and E.
- Gt.-I:** Features a melodic line with notes marked *g.*, *p.*, and *g.*. A circled 9 indicates a specific measure. The staff includes a wavy line labeled *Arm.* and a circled 15.
- Gt.-II:** Features a melodic line with notes marked *g.*. The staff includes a wavy line labeled *Arm.* and a circled 15.
- Ba.:** Features a melodic line with notes marked *g.*. The staff includes a wavy line labeled *Arm.* and a circled 15.
- Dr.:** Features a rhythmic pattern with notes marked *g.*. The staff includes a wavy line labeled *Arm.* and a circled 15.

System 2:

- Vo.:** Chords N.C., A#, N.C., E, and N.C.
- Gt.-I:** Features a melodic line with notes marked *g.*. The staff includes a wavy line labeled *Arm.* and a circled 15.
- Gt.-II:** Features a melodic line with notes marked *g.*. The staff includes a wavy line labeled *Arm.* and a circled 15.
- Ba.:** Features a melodic line with notes marked *g.*. The staff includes a wavy line labeled *Arm.* and a circled 15.
- Dr.:** Features a rhythmic pattern with notes marked *g.*. The staff includes a wavy line labeled *Arm.* and a circled 15.

⑨(Gt.): ここでは、左手のミュートを使ったブラッシング・プレイが行われている。右手はすべての弦を弾いており、左手の余った指を使って必要な弦以外の音をシャット・アウトすること。

A# **N.C.**

Vo. *You*

Gt.-I *vib.*
cho. C.D.vib.

Gt.-II *vib.*
cho. C.D.vib.

Ba.

Dr. **⑩** **D.S.**

Coda

E

Vo.

Gt.-I *g.*

Gt.-II *g.*

Ba.

Dr.

N.C. **A#** **E**

Vo.

Gt.-I *vib.*

Gt.-II *vib.*

Ba.

Dr.

⑩(Dr.) : タムとバスドラとで16分フレーズになるパターン。譜面上で解りにくいリズムは、バスドラとのコンビネーションを声に出してみると覚えやすい。

A SKELETON IN THE CLOSET

スケルトン・イン・ザ・クローゼット

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benante, Frank Bello and Dan Spitz

Copyright © 1987 by BLACK LION MUSIC / ANTHRAX MUSIC
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

●この曲のポイント

GUITAR：正確で速いピッキング・ワークには、ただ驚くばかりだ。イントロでテンポ・チェンジ後に出てくる6弦E音のプレイをこの通りにプレイすることは至難の技だ。日頃からピッキング・テクニックを鍛えておく必要がありそうだ。

BASS：メリハリの効いた強力なプレイが見事。途中にある16分音符のラインもスピーディで、テクニックの正確さが出ている部分

だ。また、開放弦の連続する区では、それぞれの音量が、なるべくそろそろようにプレイすることが肝心だ。

DRUMS：これだけのテンポでドラムを叩き続けるには、相当な体力が必要だ。ドラマーは自分のテクニックを鍛えると同時に、体自体も鍛えておくべきだろう。とにかく、最後までテンポ・キープできるかが最大のポイントだ。

Intro. G G# F G# G G# F G# G G#

Vo. Gt.-I Gt.-II Bs. Dr.

① (Gt.): ミュートも様々な方法があるが、ここでは右手の横腹をブリッジの上に乗せて行うものだ。4, 5, 6弦をしっかりとミュートして、パワフルにピッキングしよう。

Vo. F G# G G# F G# Tempo Change E

Gt.-I (•)=Mute ②

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. E F

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr. ③

② (Gt.): ピッキング・フォームが最大のポイント。手の振りは、ボディと平行になるようにし、手首自体は固定して手首から先を動かすフォームが基本だ。

③ (Dr.): 16分音符のバスドラは、音のツブをそろえること。このテンポでは、バスドラをツインにするか、ツイン・ペダルを使うしかない。

Vo. F G

Gt.-I (・)=Mute ④

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. E G

Gt.-I (・)=Mute

Gt.-II

Ba.

Dr.

④(Gt.): 休符を大切にプレイすること。ピッキング後、押弦していた指を軽く浮かせてミュート状態にすること。ただし、指を弦から完全に離してはいけない。あくまでも弦に触れた状態で。

♩ 1.(D.S.1.time with Repeat)

G Synth.Voice A E

Vo. All dead - ly A fas - ci - na mer - i - can an
It's in - ci - na - tion of a
Ha - tred lives boil - ing in - side

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

E G

Vo. e - vil game of ex - tor - tion
mad - man's so - lu - tion
pup - pet - mas - ter boy or Na - zi
deal - ing death it's bu - mi - cide

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

(*)=Mute

2x 8va cho. vib. 2x (8va) cho.vib. cho.

2x 8va cho. vib. 2x (8va) cho.vib. cho.

h. h. h. h.

h. h. h. h.

⑤ (Ba.) : ハンマリングは、指をネックの内側まで叩きこむつもりで行うが、リズムが狂わないように注意すること。

F# E F# B A# F# in the in the C Em A
 Leave out an-y sec- rets An - y skel - e - tons and all your oth - er sins
 (•)=Mute 6

A# Em A Em
 An - y Skel - e - tons An - y skel - e - tons an - y mis - for - tunes An - y skel - e - tons

⑥ (Gt.): ハンマリングは、ベースの⑤と同じ要領で強力に弾くこと。ただし指のアクションはなるべく小さくして、指を叩きおろすスピードで勝負すること。

A#
Hid-ing in the clos-et to 2.

Vo. An - y skel - e - tons

Gt.-I (•)=Mute

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em A Em to 1. A# in the E clos - et

Vo. An - y skel - e - tons

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. E E E
 Gt.-I (•)=Mute
 Gt.-II
 Ba.
 Dr.

Vo. E G Synth.Voice
 Gt.-I (•)=Mute
 Gt.-II
 Ba.
 Dr.

D.S. I.

1. Coda

Vo. B A#

clo - et

G E F B A# G E B A#

Gt.-I

(.)=Mute

Gt.-II

h. p. vib. g. 8va p. g.

h. p. (.)=Mute vib. g. p. g.

Ba.

Dr.

G E B A# G E B A# G E

Gt.-I

Gt.-II

h. p. p. (8va) g. h. h. h. h. vib. g.

h. p. p. (8va) g. h. h. h. h. vib. g.

Ba.

Dr.

⑦

⑦(Gt.): 1小節目のような弦の多いフレージングは、押弦している指で不必要な弦をミュートしてプレイすること。また、2小節目の右手を使ったミュートは、この通り再現すること。ミュートをしないとフレーズのニュアンスが変わってくる。

E7

Vo.

Gt.-I

(•)=Mute

p.

p.

Gt.-II

8va

cho.vib.

g.

p.

Ba.

Dr.

E7

E

Vo.

Gt.-I

p.

(8va)

g.

p.

h.

8va

Gt.-II

p.

p.

g.

p.

h.

Ba.

Dr.

Vo. E G E N.C.
 Oh _____ Oh _____ Oh _____ Ah _____ Ah _____ Ah _____

Gt.-I cho.vib. (8va)

Gt.-II cho.vib.

Ba.

Dr.

Vo. N.C.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

N.C.

Vo.

Gt.-I

(•)=Mute

Gt.-II

Ba.

Dr.

E

Vo.

Gt.-I

(•)=Mute

Gt.-II

Ba.

Dr.

Synth.Voice

Vo. E G (Synth.Voice) The

Gt.-I (•)=Mute

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. E I truth comes out spir-a-cy there is no doubt loaded gun a hap-py smile He'll scope the free-way for a-while

Gt.-I (•)=Mute

Gt.-II 2x (•)=Picking Harm.

Ba.

Dr.

⑧(Gt.): ピッキング・ハーモニクスとは、右手のコントロールで倍音を出す奏法。ピックの先は、あまり出ないように深目に持ち、ピッキングと同時に右手の親指で弦に触れること。

G

Vo.

Gt.-I

(•)=Mute

Gt.-II

Ba.

Dr.

2x 8va

2x cho. cho.

g. g. g. g. 2x p. p.

15 12 12 12 12 14 12 12 14

14 14 14 12 14 15 14 12 12

12 14 12 14 12 15 12 12 14 12

3 3 3 2 0 2 3 3 3 2 0 3

G E

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

cho.vib. g. g. 2x vib.

g. cho.vib. 2x vib.

14 12 14 14 12 14 12 12 14 12 15

His life is ru - ined but no not yet He's
King of the world four hun - dred rounds It

2. Coda

Vo. Em A Em A#

An - y skel - e - tons

Gt.-I (•)=Mute

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Em A Em A#

An - y skel - e - tons Ya Ya Ya

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em A Em A#

Vo. Look out

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Em A Em A# Ah Ya Ya

An - y skel - e - tons

hco. C.D. vib. g.vib.

cho. C.D. vib. g.vib.

⑨(Gt.): 1弦15フレットの小指は固定し、2弦15フレットの薬指で1音のチョーキングをする場面だ。両者の音程が正確に出るように、左手の動きに要注意。

Vo. K E F# B A# F# E F# B A# F#

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. E F# B A# F# E F# B A# F#

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

ONE WORLD

ワン・ワールド

by Joseph Bellardini, Scott Rosenfeld, Charles Benante, Frank Bello and Dan Spitz

Copyright © 1987 by BLACK LION MUSIC / ANTHRAX MUSIC
Assigned for Japan to TAIYO MUSIC, INC.

●この曲のポイント

GUITAR：バックイング・ギターの速弾きとも言える。強力なアレンジである。これは、この場合に限ったことではないが、この曲を弾き始める前には、入念なウォーミング・アップが必要。スケールやコード・チェンジの練習はもちろんのこと、同時にピッキングにも気をつけてウォーミング・アップしよう。

BASS：当然のことながら、ギターと同様、ベースも速弾きである。安定したプレイで一曲分を弾き通すためには、ベーシストも充

分なウォーミング・アップが必要となる。また、ドラムスとのコンビネーションには要注意。

DRUMS：この曲では、ドラマーが中心となって練習するほうがいいだろう。最初は、実際より遅いテンポでプレイし、メンバー全員が慣れてくるに従ってテンポ・アップしていこう。確実にプレイできるようになるまでは、決してテンポを上げないこと。着実に練習していく心構えが大切である。

①(Gt.)：ディストーションのかけ具合が良く分かる部分だ。この間は充分音が持続する程度に歪具合を調節すること。ただし、サステインのかけ過ぎに注意するように。

This musical score is for the song "The Sound of Silence" by Simon & Garfunkel. It is a guitar-oriented arrangement, likely for a guitar duo or a solo player with multiple staves. The score is written in G major (one sharp) and 4/4 time. The key signature is G major, and the time signature is 4/4. The score is divided into five measures. The first measure contains the main melody and accompaniment. The second measure is a repeat of the first. The third measure is a repeat of the first. The fourth measure is a repeat of the first. The fifth measure is a repeat of the first. The score includes parts for Voice (Vo.), Guitar I (Gt.-I), Guitar II (Gt.-II), Bass (Ba.), and Drums (Dr.). The guitar parts are written in standard notation with fret numbers indicated below the notes. The bass part is written in standard notation with fret numbers indicated below the notes. The drum part is written in standard notation with drum notation symbols. The score is a guitar-oriented arrangement, likely for a guitar duo or a solo player with multiple staves. The score is written in G major (one sharp) and 4/4 time. The key signature is G major, and the time signature is 4/4. The score is divided into five measures. The first measure contains the main melody and accompaniment. The second measure is a repeat of the first. The third measure is a repeat of the first. The fourth measure is a repeat of the first. The fifth measure is a repeat of the first. The score includes parts for Voice (Vo.), Guitar I (Gt.-I), Guitar II (Gt.-II), Bass (Ba.), and Drums (Dr.). The guitar parts are written in standard notation with fret numbers indicated below the notes. The bass part is written in standard notation with fret numbers indicated below the notes. The drum part is written in standard notation with drum notation symbols.

●(Dr.): タムのフィル・インは正確なリズムで叩くこと。バスドラの4分音符にフィルを乗せて叩くようにするといいたいだろう。

N.C. B \flat N.C. A N.C. A \flat N.C. E \flat D N.C. B \flat

(*)=Mute

6

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

N.C. A N.C. A \flat N.C. E \flat D N.C. B \flat N.C. A

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥(Gt.): ミュートは左手の横腹をブリッジの上に置いて行なう。16分音符の絡む部分は、オルタネート・ピッキングを使い、8分音符の裏では、アップの空ピッキングをはさむこと。

⑦(Ba.): プリッキング動作によるリズムの狂いに注意。プリッキングの基本は、押弦した指で弦を引っかけるようにして、下に向けてはさずことである。各音のツブはしっかりとそろえること。

N.C. A^b N.C. E^b D N.C. B^b N.C. A N.C. A^b N.C. E^b D

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

N.C. B^b N.C. A N.C. A^b N.C. E^b D N.C. B^b N.C. A

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

(•)=Mute

2. N.C. B \flat E A G A \flat N.C. E \flat D N.C. B \flat

Vo. Stop it There's been too much de - bate We could save our - selves from holo - caust
 Kill - ing You pushed a but - ton that's all you did It's much harder to kill a man
 Rus - sians They're only peo - ple like us Do you really think they'd blow up the world

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

E A G A \flat N.C. E \flat D N.C. B \flat E A

Vo. Or is that just our fate Start now But we con - tin - ue to balk
 If you've seen pic - tures of his kids Re - spon - si - bil - i - ty And what are all our lives
 They don't love their lives less A - mer - i - ca Stop sing - ing hail

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

G Ab N.C. Eb D N.C. Bb E A G Ab

Vo. worth to the chief We let the genie out of the bot - tle But we still hold the cork What kind of sen - tence would you serve For kill - ing the earth In - stead of think - ing S D I He should be think - ing of peace

Gt.-I 4. 4. 4.

Gt.-II 4. 4. 4.

Ba. 4. 4. 4.

Dr. % % % % %

N.C. Eb D E G(onE) E G(onE) E G(onE) E G(onE)

Vo. one two not three four die

Gt.-I (.)=Mute 8 3 2 3 0 3 0 5 5 3 2 3 0 3 0 5 5

Gt.-II (.)=Mute 3 2 3 0 3 0 5 5 3 2 3 0 3 0 5 5

Ba. 3 2 3 0 3 0 0 0 0 0 0 0

Dr. x x x x x x x x x x x x x x x x

⑧(Gt.): 動きの速いギター・プレイでは、ピックを持った親指の先が下を向くようにして、ピック自体を斜めに構えるフォームがベスト。

E G (onE) E G (onE) E G (onE) E G (onE) E G A

one two not three four die

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

(.)=Mute

9

0 0 0 0 0 3 0 5

0 0 0 0 0 3 0 5

0 0 0 0 0 3 0 5

0 0 0 0 0 3 0 5

0 0 0 0 0 3 0 5

B \flat E G A B \flat D F D E G A B \flat E

is no ex - cuse no one

ig - no - rance for vi - o - lence

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

9

0 6 0 0 7 0 7 0 0 0 0 3 0 5 0 6 0 0 7 10 7 9 9 0 0 0 0 3 0 5 0 6 0 0 7 0 7 0

0 6 0 0 7 0 7 0 0 0 0 3 0 5 0 6 0 0 7 10 7 9 9 0 0 0 0 3 0 5 0 6 0 0 7 0 7 0

0 6 0 0 7 0 7 0 0 0 0 3 0 5 0 6 0 0 7 10 7 9 9 0 0 0 0 3 0 5 0 6 0 0 7 0 7 0

0 6 0 0 7 0 7 0 0 0 0 3 0 5 0 6 0 0 7 10 7 9 9 0 0 0 0 3 0 5 0 6 0 0 7 0 7 0

0 6 0 0 7 0 7 0 0 0 0 3 0 5 0 6 0 0 7 10 7 9 9 0 0 0 0 3 0 5 0 6 0 0 7 0 7 0

⑨(Gt.): 右手によるミュート音と、ノン・ミュート音をしっかり区別して弾くことが肝心だ。ノン・ミュート音は特に強くビッキングをして、メリハリを充分につけること。

E D F D E One World D F D E One World D F D

Vo. Wel-come to it Don't a - buse it To live out your life

Gt.-I

Gt.-II D.S.2.time Arm. D.S.2.time Arm. D.S.2.time Arm. D.S.2.time

Ba.

Dr.

E One World D F D E D F D E One World D F D

Vo. To - tal schi - sm Tun - nel vi - sion Tam - ing the beast to

Gt.-I

Gt.-II

Ba. 2x 8. 2x 8. 2x 8. 2x 8.

Dr.

1.
E D F D E N.C. B \flat N.C. A N.C. A \flat

Vo. Fight-ing for peace

Gt.-I (•)=Mute

Gt.-II (•)=Mute

Ba. p.p. p.p. p.p. p.p. p.p. p.p.

Dr.

N.C. E \flat D N.C. B \flat N.C. A N.C. A \flat N.C. E \flat D

Vo.

Gt.-I 4.

Gt.-II 4.

Ba. p.p. p.p. 4.

Dr.

2. E D E D E D E D E D E A B A B G A Bb

Vo. *F* Tempo Change

Fight-ing for peace

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

This musical score is for the song "The Sound of Silence" by Simon & Garfunkel. It is arranged for guitar, bass, and drums. The score is written in G major (one sharp) and 4/4 time. The guitar part features a complex arrangement of chords and triplets, with a capo indicated at the 4th fret. The bass part provides a steady accompaniment with a mix of eighth and quarter notes. The drum part is a simple, rhythmic pattern. The score is divided into four measures, each containing a guitar staff, a bass staff, and a drum staff. The guitar staff is the most prominent, with a capo at the 4th fret and a key signature of one sharp (F#). The bass staff is in the bass clef, and the drum staff is in the bass clef. The score is written for a guitar, bass, and drums ensemble.

B E G A B^b E G A B^b E E G A
 [G] Tempo Change

Vo. Good

Gt.-I

(.) = Mute

cho.vib. cho.cho. cho.C.D. (8va) vib. g. h. p.g. g.vib.vib. vib. g.

Gt.-II

cho.vib. cho.cho.cho.C.D. vib. g. h. p.g. g.vib.vib. vib. g.

Ba.

Dr.

B^b E G A B^b D F D F E G A B^b E

Vo.

Gt.-I

(.) = Mute

g. vib.vib. g.cho.vib. cho. vib. p.p. h. p. p.p. h. p.p. h.

Gt.-II

g. vib.vib. cho.vib. cho. vib. p.p. h. p. p.p. h.

Ba.

Dr.

⑩(Gt.): ぜひとも、フレーズ・ストックのひとつに
 加えてほしいパターンだ。最初はなるべくゆっくり
 としたテンポで練習し、正確なプレイを心がけるこ
 と。

Chord progression: E G A B^b E G A B^b E

Vo. (Vocal):

Gt.-I (Guitar I):

Gt.-II (Guitar II):

Ba. (Bass):

Dr. (Drums):

Technical markings: (8va), vib., h., p.h., p.h., p.g., p.h.p., h., p., g., p.h., p.h., p., p.h., p.h., p.

Fingerings: 9 0 0 0 0 3 5 7, 0 6 8 0 0 7 9, 16 14 13 14 13, 14 15 14 12 15 14 12 14, 15 14 12 15 12 15 14 15 14, 14 8, 5 8 5 8 5 8 5, 11 8 11 8 11 8, 11 14 11 14 11 14 11, 17 14 17 14 17 14

Chord progression: E G A B^b D F D

Vo. (Vocal):

Gt.-I (Guitar I):

Gt.-II (Guitar II):

Ba. (Bass):

Dr. (Drums):

Technical markings: (•)=Mute, 8va, p., p.

Fingerings: 9 0 0 0 0 3 5 7, 0 6 8 0 0 7 9, 14 17 17 17 17 17 17 20 20 17 17 20 18, 20 17 20 18 18 21 18 21 18 20 18 21 21

D.S. 1.

1. Coda

Chord progression: E D F D N.C. B^b

Vo. (Vocal):

Gt.-I (Guitar I):

Gt.-II (Guitar II):

Ba. (Bass):

Dr. (Drums):

Technical markings: (•)=Mute, p., p., p.p., p.p.

Fingerings: 9 0 0 0 0 3 5 7, 0 6 8 0 0 7 9, 14 17 17 17 17 17 17 20 20 17 17 20 18, 20 17 20 18 18 21 18 21 18 20 18 21 21

N.C. A N.C. A^b N.C. E^b D N.C. B^b N.C. A

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

N.C. A^b N.C. E^b D

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

D.S.2.

2. Coda

E D F D

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Fight-ing for peace

Chord progression: E, E^b, D, F, D, E, E^b, D, F, D

Vo. (Vocal):

Gt.-I (Guitar I):

Gt.-II (Guitar II):

Ba. (Bass):

Dr. (Drums):

Chord progression: E, E^b, D, F, D, E, E^b, D, D, F, D, E

Vo. (Vocal):

Gt.-I (Guitar I):

Gt.-II (Guitar II):

Ba. (Bass):

Dr. (Drums):

One World

SABBATH BLOODY SABBATH

血まみれの安息日

by Frank Iommi, Terence Butler, William Ward and John Osborne

Copyright © 1973 by WESTMINSTER MUSIC LTD., London, England
Rights for Japan controlled by TRO ESSEX JAPAN LTD., Tokyo
Authorized for sale in Japan only.

●この曲のポイント

GUITAR：この曲集の中では、最もハード・ロック寄りのナンバードで、これに伴ってギター・プレイも落ち着いたサウンドに仕上がっている点が特徴。音色は全体的にマイルドなディストーションをかけることがポイントで、鋭角さを抑えることが必要だ。メリハリをつけるときは、ピッキング・コントロールを変化させて行うこと。この曲は半音下げたチューニングだ。

BASS：重低音の厚いサウンドが、曲調にぴったりと合っている。プレイ全体も良いバランスが取れていて、強調する部分はしっかり

と強調している。ちなみに、この曲はギター同様全体的に半音下げたチューニングになっているので要注意。

DRUMS：音数が多い割に、うるささを感じさせないプレイだ。これは、テンポが他曲に比べて多少遅いことと、バランスの整ったプレイであることによるものだ。音量バランスをとることも、バンドでプレイする上で、大変大切な要素であることも頭に入れておきたい。

(All Guitar & Bass Semitone Tuning Down)
Original Key=Cm Guitar Play=C#m

Intro. C#m A Bm C#m E C#m C#m A Bm C#m E C#m

Vo. One two three four

Gt.-I (*)=Mute

Gt.-II

Ba.

Dr.

①(Gt.)：このナンバーのメイン・リフだ。ポイントはグリスにあり、グリスの作動中は決して指を浮かせないこと。ネック自体は軽く支えながら弦はしっかりと捕えておくように。

A Bm C#m E C#m C#m A Bm C#m E C#m

Vo. have some fun The race is on the roof is red The empty case will show
story inside You're wishing that the heads of doom Could take your mind away

Gt.-I

Gt.-II

Ba. 2x only

Dr. 2x only

C#m A Bm C#m E C#m B F#m E

Vo. The clock is out the lights are low But you know what you know No-body will ever let you know
And you don't care if you don't see again the lights of day No-body will ever let you know

Gt.-I g. g. g. 4/4

Gt.-II

Ba. 3 g. g.

Dr.

③(Ba.) : 休符を正確に守ることがポイント。全体を正確に弾くためには、音のない部分にも気を配る必要がある。

Vo. F#m E F#m E
 When you ask the rea - sons why _____
 When you ask the rea - sons why _____
 They just tell you that you're on your own _____
 They just tell you that you're on your own _____

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. F#m Bm F#m Bm F#m Bm C#m 1. A Bm C#m E C#m
 Fill your head all full of lies _____
 Fill your head all full of lies _____

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

C#m A Bm C#m E C#m | 2. Bm F#m Bm F#m Bm C C#m

Vo. You're bad now

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

(*)=Mute

g. cho. C.D.p. cho. p. vib.

cho. C.D. p. cho. p. vib.

4

A Bm C#m E C#m C#m A Bm C#m E C#m C#m

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

p. vib. g. cho. C.D.p. cho. C.D.p.

cho. C.D. p. p. vib. cho. C.D. p. p. vib.

cho. C.D. p. cho. C.D. p. vib.

cho. C.D.p. vib. cho. C.D.p. vib.

Arm. Arm.

5

④(Gt.): ペンタトニックを使用した典型的なロック・ギター・フレーズである。そのまま覚えれば、必ず役に立つパターンなので、ぜひともチャレンジしてほしい。

⑤(Gt.): 4小節目の4拍目に行うアーム・ダウンはもちろんのこと、途中のアームも、ある程度深く押し下げのように。軽いアームでは、実際にアームをかけているか判りにくくなるので、思い切ってやってみよう。

E D#m C#m Bm A Bm G#m E C#m F C#m F

Vo.

Gt.-I

(*)=Mute ⑥

Gt.-II

Ba.

Dr.

C#m F C#m F C#m F C#m F

Vo.

Where can you run ____ to What now can you do ____ No more to - mor - row Life is kill - ing you ____
 Ev - ery-thing a - round ____ you What's it com - ing to ____ God knows as your death ____ knows God bless - ed all of you ____

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥ (Gt.): 4度によるこのラインは、しっかりとミュートをかけておくこと。ミュートは右手を使ったもので行うこと。

C#m F C#m F C#m F C#m F
 Vo. Rain starts a night-mare Lov-ing starts to hell— Balls of con-fu-sion Noth-ing more— to tell— Yea—
 Sab-bath Blood-y Sab-bath Noth-ing more to do— Liv-ing just for dy-ing Dy-ing just for you— Yea—
 Gt.-I
 Gt.-II
 Ba.
 Dr.

[F] C#m C#m(onE) B(onD#) A(onC#) C#m C#m(onE) B(onD#) A(onC#) C#m C#m(onE) B(onD#) A(onC#) B(onD#)
 Vo. I.
 Gt.-I
 Gt.-II
 Ba.
 Dr.

2.

G#m C#m C#m (on E) B (on D#) A (on C#) B (on D#) G#m
Tempo Change (♩ = ♩)

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

G#m

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. $G^{\#}m$

Gt.-I

Pick Scratch

(.)=Mute

Pick Scratch

7

8

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. $G^{\#}m$ 1. $G^{\#}m$ 2.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑦(Gt.): これは、一種のノイズ奏法。方法は、ピックをワウンド弦(巻き弦)にこすりつけて出すが、そのスピードは実際の音をよく聴いて確かめるように。

⑧(Gt.): 4拍目の最初はブラッシング。押えていたコードを軽く浮かせて、その状態でピッキングするわけだが、押弦していない指も弦上に置かせておくほうがベターだ。

Vo. H G#m

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

1. 2.

Vo. G#m G#m

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. G#m N.C.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. G#m C#mC Bm C#m G#m C#mCm Bm C#m G#m C#mCmBm C#m G#m C#mCmBm C#m

1 Tempo Change (♩ = ♩)

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Chord progression for the first system:

G#m C#mCmBm C#m G#m C#mCmBm C#m G#m C#mCmBm C#m G#m C#mCm Bm C#m

Vo. (Vocal line) is marked with a slash (/) in each measure.

Gt.-I (Guitar I) and Gt.-II (Guitar II) are marked with a slash (/) in each measure.

Ba. (Bass) and Dr. (Drums) are marked with a slash (/) in each measure.

Repeat & Fade Out

Second system with lyrics and musical notation:

N.C. Tempo Change (♩ = d)

Vo. (Vocal line) lyrics: F I O S M I S Cra - zy

Chord progression for the second system: F#m G#m A G#m N.C.

Gt.-I (Guitar I) and Gt.-II (Guitar II) are marked with a slash (/) in each measure.

Ba. (Bass) and Dr. (Drums) are marked with a slash (/) in each measure.

(Stick Shot)